

ESCOLA MUNICIPAL CRIANÇA FELIZ

HÁBITOS SAUDÁVEIS E QUALIDADE DE VIDA

Estudantes:

Alejandro Francisco Soares, Fernanda Victoria Soares Bezerra, Isaque Gomes dos Santos, Maria Clara Amorim Lopes, Sophia Pereira do Nascimento.

Professoras: Ana Karolina Gomes dos Santos

Monitores de Robótica: Emmanuel Henrique Nascimento Almirante

Técnica Pedagógica: Simone Melo

INTRODUÇÃO

A Organização Mundial da Saúde (OMS), define *saúde* como “estado de completo bem-estar físico, mental e social e não consistindo somente na ausência de uma doença ou enfermidade”. De acordo com o que está explicitado no Blog <https://fia.com.br/blog/habitos-saudaveis/>, hábitos saudáveis são definidas como rotinas que incluem “tempo e compromisso com uma tarefa ou estilo de vida benéficos para a saúde”. Segundo as definições citadas acima, dois conceitos são destacados como importantes: hábitos e saúde.

Neste sentido, a turma do 4º ano A, da Escola Municipal Criança Feliz, localizada, no Bairro de Bultrins no Município de Olinda, utilizando placas Makey Makey, vem promover através de um jogo digital, a reflexão sobre uma rotina que estimulem o bem estar físico, mental, intelectual e social. Desse modo a equipe parte das seguintes indagações: O que são hábitos saudáveis? Como ter hábitos saudáveis pode impactar na qualidade de vida? Quais são os principais hábitos saudáveis?

OBJETIVOS

Utilizar a robótica educacional como método de aprendizagem focado em pesquisas e descobertas com a construção de protótipos codificados, que estimulem a exploração, testagem e compartilhamento de soluções na temática hábitos saudáveis e qualidade de vida, mediante uma abordagem STEAM.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades;
- Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de matrizes que estabelecem uma organização na qual cada componente está em uma posição definida por coordenadas, fazendo manipulações simples sobre estas representações (BNCC);
- Reconhecer objetos do mundo real e/ou digital que podem ser representados através de registros que estabelecem uma organização na qual cada componente é identificado por um nome, fazendo manipulações sobre estas representações (BNCC).

METODOLOGIA

As atividades iniciaram a partir do levantamento de hipóteses sobre rotinas saudáveis, dentro e fora da escola, como também pelo conhecimento de pesquisas que apontam para sua necessidade, alternativas que direcionam para este fim e como atividades práticas foi construído pelos estudantes placas com materiais recicláveis (papelão, massinha de modelar, alumínio, etc); para o desenvolvimento de jogos digitais que estimulem a percepção do movimento e do ritmo. Os protótipos foram programados através do Software Scratch para controlar os movimentos programados.

REFERÊNCIAS

Sites de pesquisas:

[Hábitos Saudáveis: importância, como cultivar e os principais - FIA](#) acessado em 01/08/2024;

[Um em cada quatro adultos do país estava obeso em 2019: Atenção Primária foi bem avaliada | Agência de Notícias](#) acessado em 01/08/2024;

[Hipertensão afeta um em cada quatro brasileiros adultos | Agência Brasil](#) acessado em 03/08/2024;

[Menos de 5% dos brasileiros tem hábitos saudáveis, diz Proteste - Consumidor Moderno](#) acessado em 04/08/2024

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Estudantes sendo influenciados para a adoção de uma alimentação adequada; com estímulo à prática de exercícios físicos; bem como sendo alertados sobre os riscos do consumo de bebidas alcoólicas e drogas e a necessidade de realização de consultas e exames de rotina e vacinas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento da presente proposta foi muito importante para que os estudantes pudessem identificar situações problemas, refletir e pensar soluções para as demandas apontadas. A proposta mostrou ainda possibilidades de aprender o conteúdo de modo divertido e significativo.

